

(12)特許協力条約に基づいて公開された国際出願

(19) 世界知的所有権機関  
国際事務局



(43) 国際公開日  
2005年3月24日 (24.03.2005)

PCT

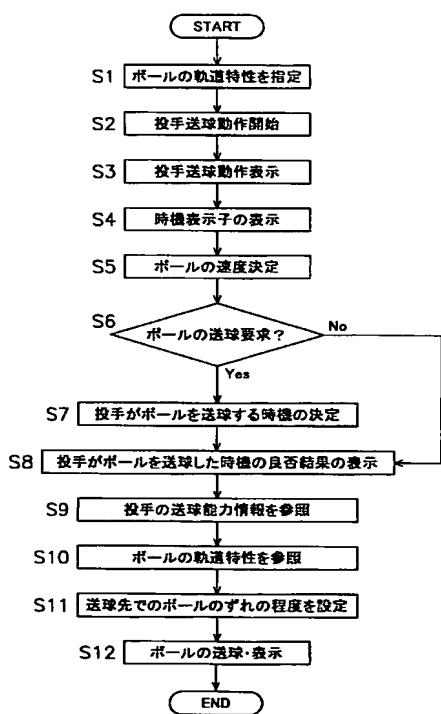
(10) 国際公開番号  
WO 2005/025705 A1

- |  |                        |  |
|--|------------------------|--|
| (51) 国際特許分類 <sup>7</sup> :                               | A63F 13/00             | (71) 出願人(米国を除く全ての指定国について): 株式会社コナミコンピュータエンタテインメントスタジオ (KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT STUDIOS, INC.) [JP/JP]; 〒1066113 東京都港区六本木六丁目10番1号 Tokyo (JP). |
| (21) 国際出願番号:   | PCT/JP2004/012972      |  |
| (22) 国際出願日:  | 2004年9月7日 (07.09.2004) |  |
| (25) 国際出願の言語:  | 日本語                    | (72) 発明者; および  |
| (26) 国際公開の言語:  | 日本語                    | (75) 発明者/出願人(米国についてのみ): 横山 裕一 (YOKOYAMA, Yuichi) [JP/JP]; 〒1066113 東京都港区六本木六丁目10番1号 株式会社コナミコンピュータエンタテインメントスタジオ内 Tokyo (JP).                        |
| (30) 優先権データ:<br>特願2003-321218 2003年9月12日 (12.09.2003) JP |                        |  |

[続葉有]

(54) Title: VIDEO GAME PROGRAM, VIDEO GAME DEVICE, AND VIDEO GAME METHOD

(54) 発明の名称: ビデオゲームプログラム、ビデオゲーム装置及びビデオゲーム方法



- S1... SPECIFY BALL ORBIT CHARACTERISTIC
- S2... PITCHER START PASSING BALL
- S3... DISPLAY PASSING BALL BY PITCHER
- S4... DISPLAY TIMING DISPLAYER
- S5... DETERMINE BALL SPEED
- S6... BALL PASSING REQUESTED?
- S7... DETERMINE TIMING OF PASSING BALL BY PITCHER
- S8... DISPLAY GOOD/BAD RESULT OF THE TIMING WHEN THE PITCHER PASSED THE BALL
- S9... REFERENCE INFORMATION ON PITCHER'S ABILITY FOR PASSING BALL
- S10... REFERENCE BALL ORBIT CHARACTERISTIC
- S11... SET BALL SHIFT DEGREE AT THE PASSING DESTINATION
- S12... PASS/DISPLAY BALL

(57) Abstract: A player can control movement of a moving body during a moving body transmission operation by a character so that the player can get feeling of tension and realistic sensation when the character transmits the moving body. A video game program includes a first request reception function (101), an operation display function (102), a second request reception function (103), a moving body control function (106), and a moving body display function (107). In the video game realized by this program, when the transmission operation of the character is displayed on the monitor, a transmission request for transmitting the moving body can be received from the controller by the second request reception function (103). According to the timing when the second request reception function (103) receives the transmission request, movement of the moving body is controlled in the moving body control function (106).

(57) 要約: プレイヤが、キャラクタの移動体送出動作中に移動体の移動を制御することができるようにして、キャラクタに移動体を送出させるとときの緊張感や臨場感を味わえるようにする。本ビデオゲームプログラムは、第1要求受付機能101と、動作表示機能102と、第2要求受付機能103と、移動体制御機能106と、移動体表示機能107とを備えている。このプログラムによって実現されるビデオゲームでは、キャラクタの送出動作がモニタに表示されているときに、第2要求受付機能103において移動体を送出する送出要求がコントローラから受け付けられるようになっている。そして、第2要求受付機能103が送出要求を受け付けた時機に応じて、移動体制御機能106において移動体の移動が制御されるようになっている。



(74) 代理人: 小野 由己男, 外(ONO, Yukio et al.); 〒5900054 大阪府大阪市北区南森町 1 丁目 4 番 19 号  
サウスホレストビル 新樹グローバル・アイピー特許業務法人 Osaka (JP).

(81) 指定国 (表示のない限り、全ての種類の国内保護が可能): AE, AG, AL, AM, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BR, BW, BY, BZ, CA, CH, CN, CO, CR, CU, CZ, DE, DK, DM, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, HR, HU, ID, IL, IN, IS, KE, KG, KP, KR, KZ, LC, LK, LR, LS, LT, LU, LV, MA, MD, MG, MK, MN, MW, MX, MZ, NA, NI, NO, NZ, OM, PG, PH, PL, PT, RO, RU, SC, SD, SE, SG, SK, SL, SY, TJ, TM, TN, TR, TT, TZ, UA, UG, US, UZ, VC, VN, YU, ZA, ZM, ZW.

(84) 指定国 (表示のない限り、全ての種類の広域保護が可能): ARIPO (BW, GH, GM, KE, LS, MW, MZ, NA, SD, SL, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), ヨーラシア (AM, AZ, BY, KG, KZ, MD, RU, TJ, TM), ヨーロッパ (AT, BE, BG, CH, CY, CZ, DE, DK, EE, ES, FI, FR, GB, GR, HU, IE, IT, LU, MC, NL, PL, PT, RO, SE, SI, SK, TR), OAPI (BF, BJ, CF, CG, CI, CM, GA, GN, GQ, GW, ML, MR, NE, SN, TD, TG).

添付公開書類:  
— 国際調査報告書

2 文字コード及び他の略語については、定期発行される各 PCT ガゼットの巻頭に掲載されている「コードと略語のガイド」を参照。